Structuration de l'espace en maternelle

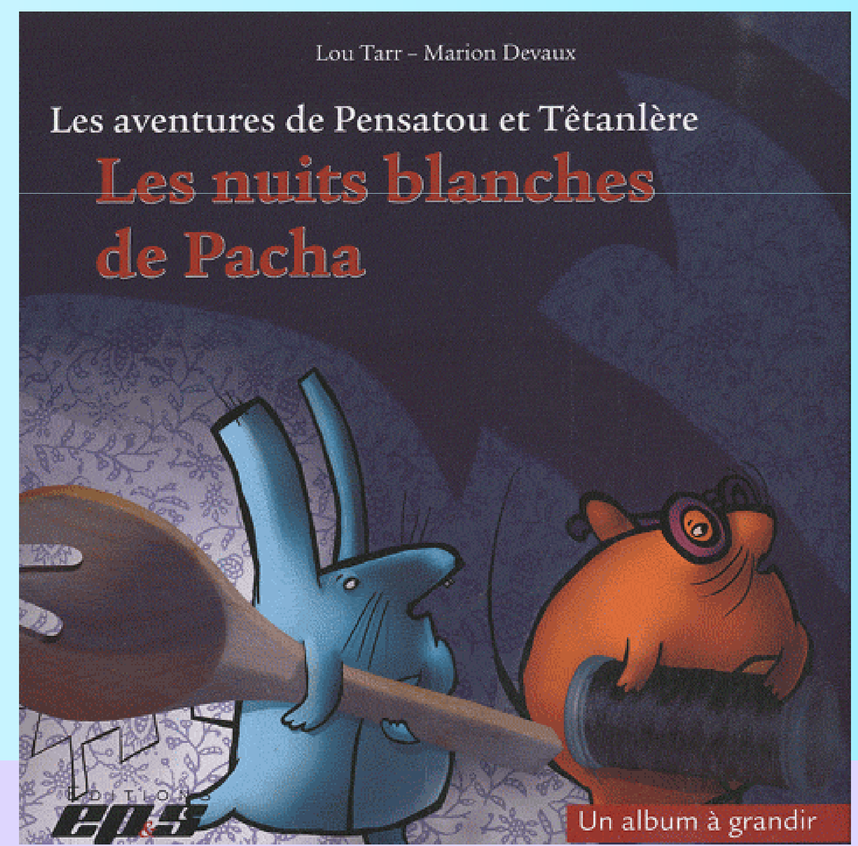


Janvier 2012

M Christine Demarconnay, CPC EPS Grenoble 2

Un album à grandir…

- L'album : « Les nuits blanches de Pacha »
- Écrit par Lou Tarr et Marion Devaux
- Aux Editions EPS



Mode d'emploi et structure de l'album

- **La couverture :** Les aventures de Pensatou et têtanlère
- **Le contexte : p 3 à 5.**
- **Les 2 épisodes des acrobaties des souris :**

  la cuisine (p6 à 15), la salle de bain (p16 à 25)
- **L'épisode avec l'utilisation d'engins roulants ou glissants :** le garage (p26 à 32).
- **La bascule de l'histoire (p32 à 42).** Les jeux de souris dans le garage.
- **La conclusion et l'ouverture (p33 à 48).**

Un album à grandir…c'est :

1. Approche interdisciplinaire
2. Expériences langagières et sensori-motrices
3. Structuration de l'espace
4. Ombres et lumières

1. Une approche interdisciplinaire

Sur le plan didactique, il s’agit d’une approche originale des différents domaines d’activités abordés et mis en relation.

- S’approprier le langage
- Agir et s’exprimer avec son corps
- Devenir élève
- Découvrir le monde
- Percevoir, sentir, imaginer, créer

2. Les compétences motrices

- Développer l’équilibre
- Equilibre et prise de risque
- Les activités d’adaptation au milieu aménagé avec 7 idées forces
- Aménagement matériel et objectifs d’apprentissage

Développer l'équilibre, c'est solliciter les rééquilibrations en cours d'actions :

- en jouant sur les supports sur lesquels l'enfant évolue : par leur hauteur, leur étroitesse, leur espacement ou leur instabilité,
- en amenant des changements de position : haut / bas, renversements …,
- en provoquant l'enchaînement des actions dans le cadre d'un projet global,
- en utilisant des engins roulants, glissants,
- en mobilisant les membres supérieurs pour provoquer d'autres réajustements,
- en modifiant les prises d'informations visuelles ou kinesthésiques,
- en gérant un nouvel équilibre par la présence d'un partenaire.



- *Idée-force 1* : *permettre un temps d'activité suffisant.*
- *Idée-force 2* : *équilibrer stabilité et diversité des dispositifs.*
- *Idée-force 3* : *analyser les dispositifs selon un triple enjeu.* (en termes d'apprentissage moteur, de socialisation et de scolarisation)
- *Idée-force 4* : *penser les dispositifs comme différenciés et coopératifs.*
- *Idée-force 5* : *penser le temps d'activité comme global, c'est-à-dire intégrant l'installation et le rangement.*
- *Idée-force 6* : *l'ancrage des situations de langage est une dimension fondamentale de l'éducation physique en maternelle.*
- *Idée-force 7* : *un projet interdisciplinaire doit être mené par un enseignant(e) utilisant « à plein » ses compétences basées sur sa polyvalence.*

Le langage au cœur des apprentissages

- S’approprier la langage
- Le langage en situation
- Le langage de l’évocation
- L’album et la place de l’illustration
- Découvrir l’écrit



Imaginer d’autres possibles :

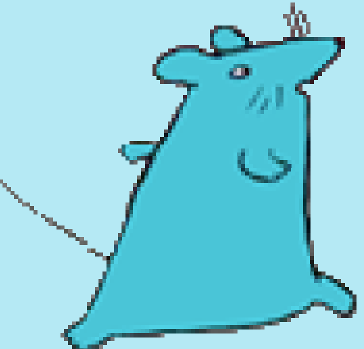
Les illustrations de l’album sont des déclencheurs de deux types de situations motrices : des activités d’adaptation à un milieu aménagé avec les « acrobaties des souris » dans trois pièces de la maison et des jeux de lancers et de transport par les « jeux du chat et des souris » en fin de narration.

Il ne s’agit pas de tenter d’interpréter les informations contenues dans l’album en y cherchant des informations strictement « prescriptives », débouchant sur une solution et une seule.

Les éléments que l’album contient, visent à créer les conditions de cette dynamique de transfert mais n’ont pas été conçus selon une logique de « termes à termes ».

Plusieurs possibilités s’ouvrent à chaque fois pour l’enseignant(e) comme pour le groupe d’enfants, et ce, à partir d’une proposition initiale. Et c’est bien parce qu’un certain degré d’incertitude a été introduit qu’il s’agit d’une aventure partagée. L’enseignant(e) comprendra qu’il s’agit d’une « démarche en boucle », reliant des situations de lecture « pour faire » et des situations de « faire », c’est-à-dire de jeu dans des espaces réels. Cette circularité doit amener à déclencher, à partir d’une incitation basée sur un texte et des images, une dynamique caractérisée par une transposition.

On notera d’une part que, dans le premier sens (des éléments représentés … vers l’action), cette boucle doit être clairement conçue comme « ouverte », c’est-à-dire permettant l’invention et la réalisation d’autres possibles. Et, d’autre part, qu’elle peut être pensée comme « fermée », c’est à dire reliant à nouveau l’espace de la fiction par le chemin inverse (de l’action … au représenté).



3. Une démarche pour une meilleure construction de l’espace :

Selon les programmes de 2008, « *l’enfant devra être capable de : se situer dans l’espace et situer les objets par rapport à soi; se repérer dans l’espace d’une page; comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l’espace* ».

La structuration de l’espace préfigure évidemment également des compétences mathématiques.

Une grande importance a été accordée aux liens entre **objets fictifs** et **objets réels**.

La collection d'objets qui permet les « jeux acrobatiques » des souris dans les différentes pièces de la maison a été pensée de façon à pouvoir réunir ces objets du quotidien afin de proposer des situations de manipulations aux enfants de sa classe. Ces **situations de transposition** sont adaptées aux plus jeunes enfants par leur caractère extrêmement projectif (elles mettent en scène de petits personnages fictifs jouant à détourner l'usage d'objets du quotidien) et par l'opportunité qu'elles offrent en termes de situations d'ordre mathématique.

A partir de l'album, il s'agit, pour l'essentiel, de lire et comprendre une image, d'y reconnaître les objets d'une collection réelle d'objets de même catégorie et de retraduire, en volume et par manipulation, les relations topologiques qu'exercent ces objets entre eux.

Il s'agit donc d'une situation ludique faisant place aux expérimentations successives et aux interprétations individuelles en termes de solutions possibles.

Ce type de dispositif « manipulatoire » comporte un grand nombre d'avantages par rapport aux traces graphiques sur papier. Les gestes à effectuer sont simples, à la différence des actes graphiques, qui sont, le plus souvent, coûteux à l'âge de la maternelle, absorbant ainsi une grande partie de l'attention de l'enfant et éloignant parfois, de ce fait, de la tâche à accomplir.

La situation devient possible dès la petite section pour qui l'acte grapho-moteur est évidemment en cours d'acquisition.

4. Activités autour des ombres et de la lumière

- ***Les ombres corporelles au soleil***
- ***Les ombres corporelles sur mur ou drap***
- ***Les ombres d'objets sur mur***
- ***Les « boîtes à ombres »***
- ***Les traces écrites …***



http://pedagogie.actoulouse.fr/eps81/sites81/display.php?idss=85&selectrub=39

Expérimentation dans la classe de MS/GS de l'école maternelle Mistral à Grenoble

- Mise en projet de la classe de novembre à décembre 2011 avec le support de l'album et le poster de la cuisine. Travail autour de l'équilibre et l'adaptation à un nouveau milieu et l'introduction d'un lexique d'objets familiers et d'actions de gymnastique et d'acrobaties.

Le langage en classe
Lire l'illustration et solliciter les émissions de langage



é
p
o
n
g
e

Boite d'allumettes

beurrier

- Autour du lexique : Nom, verbe, préposition, adjectifs - Tri de mots, catégorisation…
- Les objets de la cuisine : spatule, cuillère en bois, beurrier, paille, boîte de conserve, petite cuillère…
- Les actions : je saute, j’escalade, je passe sous, je saute par-dessus, je monte, je descends…
- Le matériel de sport : plots, cerceaux, poutre, plinth, arche, bancs, tapis, tunnel, lattes…

Activités gymniques :
Pacha et les souris dans la cuisine





D’après les programmes 2008 en maternelle…

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des **parcours** élaborés par l’enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

À la fin de l’école maternelle l’enfant est capable de :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- s’exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- se repérer et se déplacer dans l’espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Le module d'apprentissage en EPS

- **DEFINITION :** C'est un ensemble, un tout cohérent, une série de séances organisées dans le temps.
- Permet à l'élève de construire ses savoirs et d'y acquérir des compétences que l'on pourra évaluer
- Permet d'atteindre des objectifs définis

LES ETAPES DU MODULE

1

Des **situations globales** pour lancer l'activité (1 à 2 séances)

→ **Donner envie**

→ Activité <u>fonctionnelle.</u>
⇨plaisir lié à l'action

2

Une **situation de référence**, qui pose les problèmes fondamentaux de l'activité (1s)

→ <u>Evaluation diagnostique</u>
Donner du sens

→ Activité <u>fonctionnelle.</u>
⇨plaisir lié à l'action

3

Des situations pour **apprendre et progresser** (5 à 8 s)

→ construction des apprentissages
Désir de progresser

→ Activité de <u>structuration.</u>
(Mise en relation « effort / effet »)

4

Situation de référence (1s)

→ Evaluation <u>certificative</u>
Identification des progrès

→ activité de <u>réinvestissement</u>

Un exemple de module

Compétence visée :

« Développer l'équilibre et s'adapter au milieu aménagé»

Activités choisies :

des déplacements (ramper, sauter, rouler, grimper, ...),des équilibres, des parcours à suivre (devant, derrière, au dessus, au dessous…).

Organisation pédagogique du module d'apprentissage :

1 Pour entrer dans l'activité	2 Pour voir où l'on en est	3 Pour apprendre et progresser	4 Pour mesurer les progrès
Situations globales facilitantes, ludiques : - monter - grimper - descendre en équilibre - suivre un parcours simple - se déplacer sur un banc -sauter par-dessus -passer dedans -tourner -…	**Situation de référence** Parcours complet : **« Faire des acrobaties dans la cuisine"** Indicateurs pour repérer le niveau des élèves	**Situations organisées par thèmes et par objectifs** S'EQUILIBRER SUIVRE UN PARCOURS → - marcher sur la poutre, - passer dedans le tunnel - respecter les plots MONTER DESCENDRE → -monter sur la structure -descendre de la structure en pente SAUTER TOURNER → - sauter par-dessus le banc -rouler , tourner -franchir les lattes	**Situation de référence :** « **Faire des acrobaties dans la cuisine »** parcours complet à 3 niveaux Fiches élèves ou tableau de résultats
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		**EVALUATION FORMATIVE**	**EVALUATION SOMMATIVE**
En classe **↳ Faire émerger les représentations des élèves** **↳ Rechercher des informations sur l'activité : matériel, sécurité….** **↳ Elaborer un projet de classe, la situation de référence**	**En classe** **↳ Analyser les données de l'évaluation** **↳ Mise en relation problèmes / projet d'apprentissage** **↳ Organiser la classe (règle de sécurité, fonctionnement des groupes....)**	**En classe** **↳ Verbaliser, représenter les tâches les attitudes, (relation avec les autres domaines)** **↳ Construire les connaissances sur la pratique (règles d'action)** **↳ Réguler le projet, l'organisation des tâches : lancer, sauter, grimper…** **↳ Préparer le parcours, les jeux,**	**En classe** **↳ Faire un bilan : comparer les résultats entre début et fin** **↳ Se situer dans les différents espaces du parcours** **↳ Présenter une expo, des photos….. aux parents**

Emergences de représentations…établissement d'une liste de matériel de gym…



Situation de référence :
« Faire des acrobaties dans la cuisine"



Tourner en partant du **plinth** et arriver sur les **gros tapis**


Un **parcours** avec des actions d'**équilibre** : **monter, descendre, passer dedans le tunnel, franchir les lattes, sauter par-dessus le banc…**

Des ateliers pour apprendre et progresser



Trois niveaux de difficultés pour progresser : **vert, orange, rouge**.


Trois façons **d'apprendre à rouler** :
départ en pente,
à plat,
par dessus d'un cousin





Franchir les briques, les haies, les chaises.

Une situation finale identique à la référence



Monter puis descendre en équilibre

Se déplacer en équilibre sur la poutre



Tourner : faire la roulade sur le gros tapis



Se déplacer en équilibre sur les pierres de la rivière



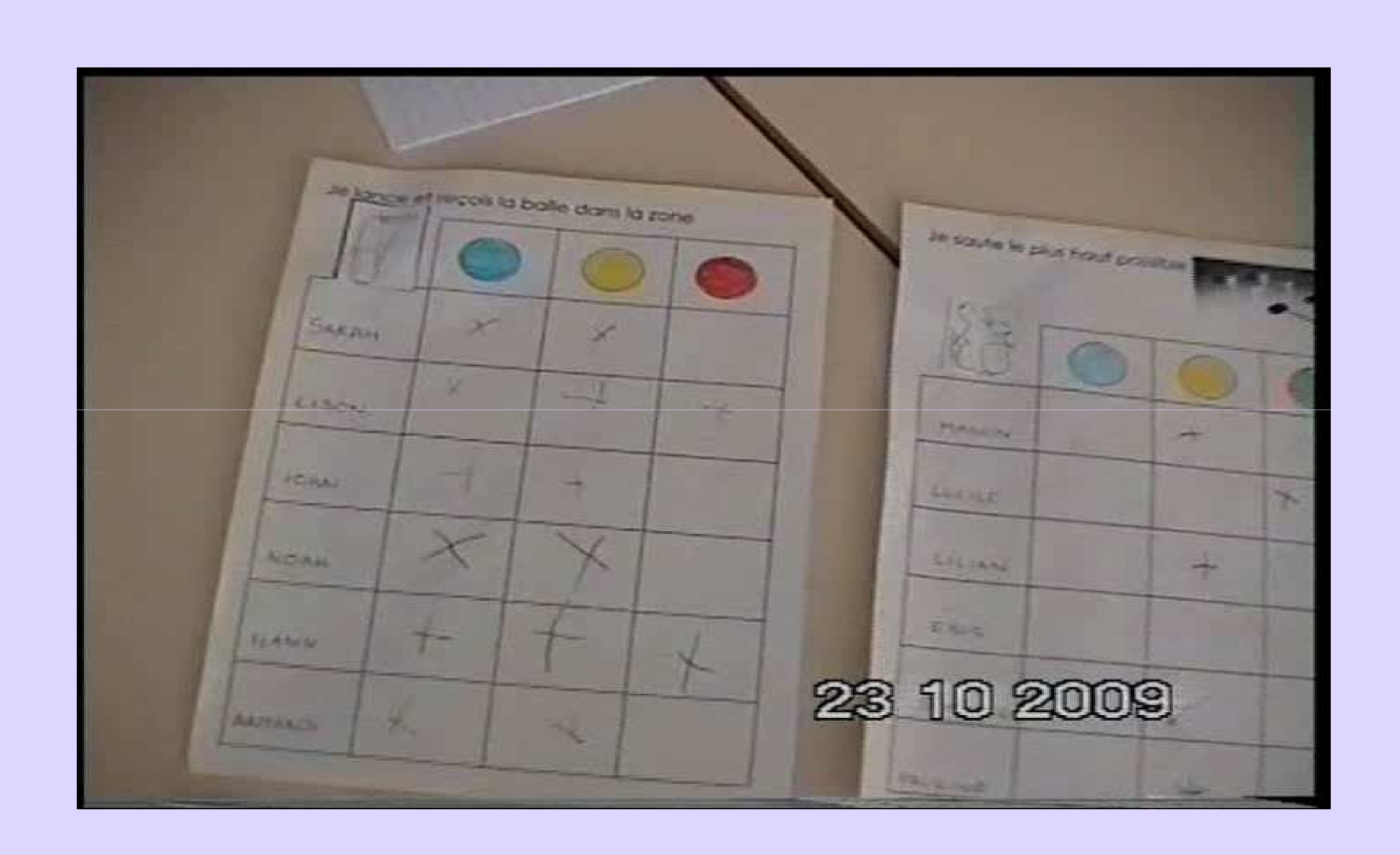
Passer dessous le banc puis monter sur…





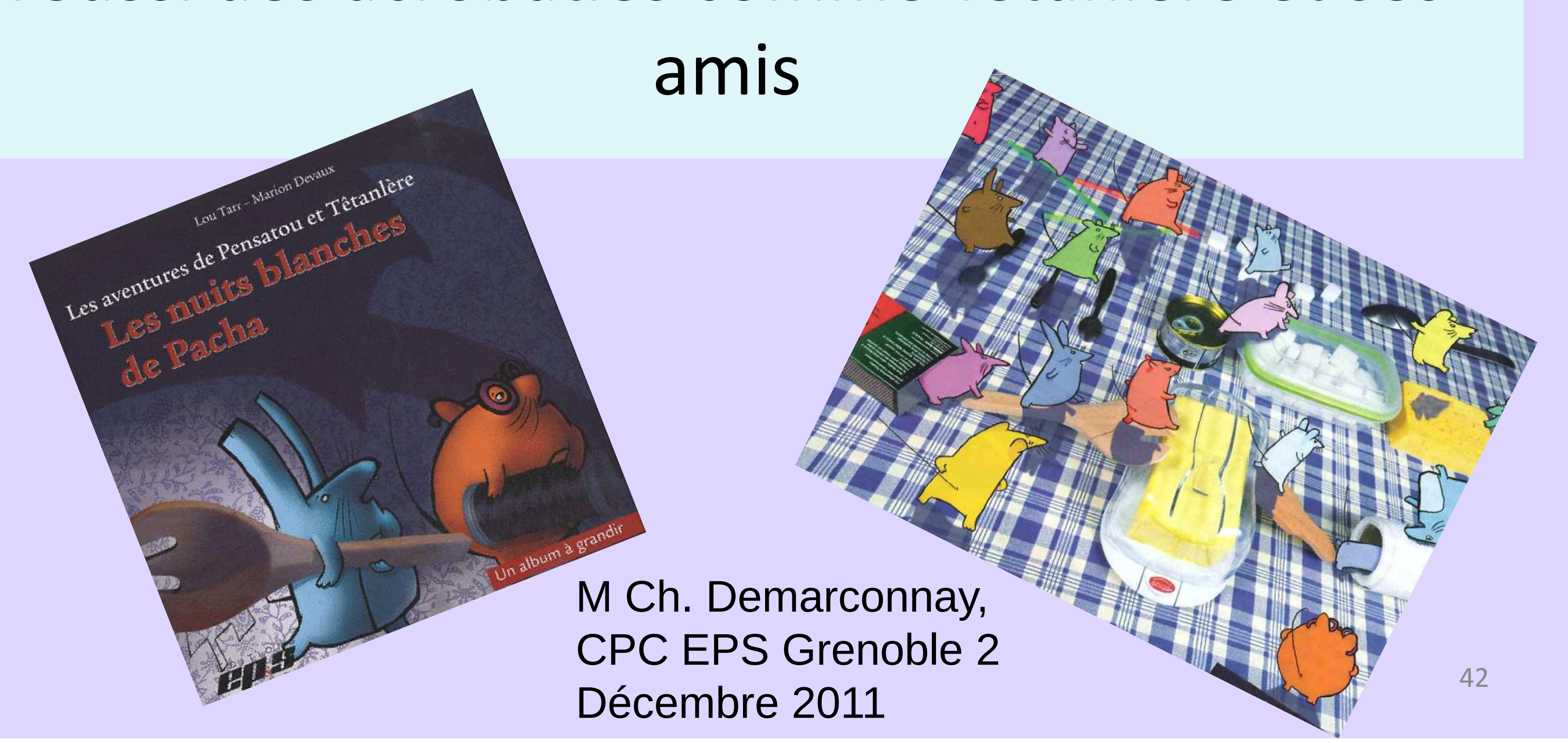
Sauter par dessus le banc en appuis renversés, passer dans le tunnel….

Evaluer les progrès au cours des apprentissages



Remerciements

Merci à Nathalie Capponi, directrice de l'école maternelle Mistral, pour sa participation et son investissement dans ce module d'apprentissage. Merci à ses 24 petites souris qui ont bien joué et réussi des acrobaties comme Têtanlère et ses amis



M Ch. Demarconnay,
CPC EPS Grenoble 2
Décembre 2011